

**Marek Hendrykowski****Ekran i kadr**

**ABSTRACT.** Hendrykowski Marek, *Ekran i kadr* [The screen and a frame]. „Przestrzenie Teorii” nr 1, Poznań 2002, Adam Mickiewicz University Press, pp. 137-148. ISBN 83-232-1238-4. ISSN 1644-6763.

Among the contemporary media through which to communicate images, human consciousness is still the most important manner of viewing reality. As it is no technology will replace perception of the world by means of the senses. Consciousness is a peculiar screen, because like any other screens, known for a long time (rock paintings, cinema and TV screens and the like) it always performs the separating function. An important problem is the distinction of a screen from a frame. The screen is the object of perception, and the frame is an imagined object – a conventional framework of a message. The space beyond the frame is an imaginary space which is external to what is perceived by the viewer. In this space a visual plan may be accompanied by an audial plan (e.g. monologue or dialogue “off” the frame). One should always remember (particularly at the time of modern technologies of the media) about the danger of obliterating the border which separates the (audio)visual screen message from reality.

Mimo niebywałego rozwoju technologii wytwarzania i przekazu ruchomych obrazów, z jakim mamy obecnie do czynienia w życiu wysoko rozwiniętych społeczeństw, podstawowym ekranem ludzkiego oglądu świata nadal pozostaje ekran naszej świadomości. Ideolodzy mediów nowej generacji często je fetyszyzują, dopuszczając się swoistego bałwochwalstwa tym razem już nie parowej czy latającej, lecz informatycznej maszyny, która u schyłku XX wieku zdominowała proces komunikowania się ludzi. Wielu piszących dzisiaj o „cywilizacji telewizyjno-komputerowej” – inaczej niż czynił to przed laty prekursor refleksji nad rozwojem środków masowego komunikowania, Marshall McLuhan – wydaje się być nie tylko zafascynowanymi (co zrozumiałe), ale i całkiem obezwładnionymi (co w końcu musi niepokoić) dzisiejszą mnogością przekazów, a także wszechobecnością ekranów, z których one dochodzą.

Współczesna, w znacznej mierze pseudonaukowa, refleksja nad światem nowych mediów nieustannie goni za modą i nowinkami, unikając „próby całości” i nie dostrzegając systemowego charakteru zjawiska, którym się zajmuje. Zatraca przy tym właściwą miarę rzeczy i niezbędny krytycyzm spojrzenia. Rzecznicy i apologety informatycznej rewolucji zapominają, że rosnąca liczba ekranów wokół nas sama w sobie nie sprawia, ani też nie przesądza o tym, że jesteśmy lepiej poinformowani. Dostęp do globalnej sieci zyskały setki milionów ludzi. Jednak widoczny na

każdym kroku nadmiar źródeł przekazu niesie z sobą również negatywne skutki. Pierwszym z nich jest postępująca erozja informacji. Współczesny system informowania zdaje się często nie służyć człowiekowi i społeczeństwu, lecz nad nim panować.

Własny naturalny monitor, jakim dysponuje – percypujący świat za pośrednictwem oka i ucha, a także zmysłu dotyku – człowiek, okazuje się wciąż nieporównanie ważniejszy od wszystkich ultranowoczesnych, choćby nawet technicznie najdoskonalszych, ekranów i monitorów, które wyprodukowała ludzkość. Podobnie ma się rzecz z komunikowaniem za pomocą ruchomych obrazów. Technologia cyfrowa – przejściowo, jak sądzę – zdominowała język kinematograficzny (będący dla mnie określeniem synonimicznym wobec języka filmu i języka ruchomych obrazów), wyprzedzając jego rozwój. Skutki są paradoksalne: techniki przekazu informacji stają się coraz doskonalsze, kultura informowania przeżywa głęboki kryzys.

W gruncie rzeczy bowiem nie o samą technologię tu chodzi. Właściwym układem odniesienia okazuje się dopiero makrosystem współczesnej kultury. Pod warunkiem jednak, że system ten rozpatrywany będzie nie statycznie, lecz w szerszym kontekście zachodzącej w nim ewolucji. Jeśli rozpatrzyć rzecz z antropologiczno-kulturowego punktu widzenia, wszystko, co dotąd wynalazła i skonstruowała cywilizacja ruchomego obrazu audiowizualnego, okazuje się być niczym innym jak kulturową ekstensją służącą – na różne sposoby – udoskonalaniu percepcyjnych zdolności człowieka i pomnażaniu jego wiedzy o świecie. Niczym więcej (ale też niczym mniej).

Zacznijmy od tego, że kino, telewizja, video i komputer nie mają bynajmniej monopolu na ekran. Ekranem była skała groty w Altamirze oraz sklepienie kaplicy Sykstyńskiej, ekranami są dzisiaj ściany przejść podziemnych wykorzystywane przez twórców graffiti. To tradycja sztuk plastycznych – długa i frapująco bogata. Ekranem bywają sceny wszystkich teatrów świata, ekranem wreszcie – przy całej dyskusyjności podobnego stwierdzenia – są stronicy wszystkich ksiąg, jakie znamy – zarówno te zadrukowane, jak i puste. W tym sensie Gutenberg nie tak wiele dodał do iluminowanych manuskryptów Średniowiecza. Podobnie jak telewizja i okres współczesnej ekspansji przekazów elektronicznych – do kina.

Jak z tego wynika, po pierwsze, ekran jest elementem od dawna w kulturze obecnym, po drugie, względnie trwałym, po trzecie, może istnieć pod bardzo różnymi postaciami. W każdej z nich jednak okazuje się metaforą przedstawiania. Jako obiekt kulturowy, pełni rolę okazjonalnie stworzonej przenośni komunikacyjnej, dzięki której stykają się z sobą: to, co wyobrażone, z tym, co przedstawione. Również wówczas, gdy mowa o ekranach do projekcji ruchomych obrazów – na przestrzeni całej ich do-

tychczasowej historii: od kinematografu do jumbotronu. Przy wszystkich swoich technicznych modyfikacjach kolejne wersje ekranów spełniają w życiu człowieka niezmiennie tę samą rolę, każdorazowo pozostając swoiście zaprojektowaną ramą modalną pomiędzy rzeczywistością a imaginatywnym przedstawieniem.

Pierwszą i zarazem najważniejszą funkcją ramy widowiska kinematograficznego we wszelkich jego postaciach jest delimitacja – odgraniczenie, w wyniku którego powstaje podział na: świat na ekranie i świat poza ekranem. Granica, o której mowa, oddziela tekst od nie-tekstu. Iluzyjnej, znakowej rzeczywistości wizualnej bądź audiowizualnej, ukazanej w postaci ruchomych obrazów, przeciwstawiona zostaje wielorako od niej odmienna rzeczywistość spoza przekazu. Barierą odgraniczającą od siebie oba te uniwersa jest za każdym razem ekran – rozumiany tutaj jako arbitralnie ustanowiona, intersubiektywnie istniejąca rama okalająca zaaważalny w swych granicach świat, w którym zawiera się widowisko.

Pojęcie „ekranu” (filmowego, telewizyjnego itp.) jako integralnego elementu każdego bez wyjątku przekazu kinematograficznego nie było dotąd, w odróżnieniu od kadru, przedmiotem kompleksowej analizy semiotycznej. Tymczasem, to właśnie ekran ustanawia każdorazowo pole lub sferę, w ramach której rozgrywa się dany przekaz. W sensie materialnym ekran jest warunkiem niezbędnym zaistnienia przekazu w realnej przestrzeni kultury. To on, niezależnie od charakteru samego medium (którym mogą być kino, telewizja, holografia, cyfrowa rzeczywistość wirtualna itp.) wyznacza granice semiotycznej ramy komunikatu kinematograficznego i umożliwia projekcję. Można w tym miejscu postawić zasadniczą tezę, w myśl której: bez ekranu (płaskiego lub sferycznego, o konturze regularnym lub nieregularnym), jakiegokolwiek byłyby jego fizyczne parametry i właściwy mu obrys czy kształt, nie ma, i być nie może, obrazu kinematograficznego w formie intersubiektywnie dostępnego komunikatu.

Pojęcie „ekranu” bywa zazwyczaj rozumiane przedmiotowo jako prostokątna płaszczyzna, na której powierzchnię rzutowane są ruchome obrazy. Tak pojęty ekran nie należy jednak do języka ruchomych obrazów, lecz do medium. Jako narzędzie refleksji semiotycznej nad ich językowym charakterem potraktowany w ten sposób termin nie będzie więc specjalnie przydatny. Oglądając film panoramiczny w telewizji, każdy z nas czuje, że ekran jest „gdzie indziej” niż kadr. To sprawa konkretnego, zmysłowego doznania. Dla potrzeb naszej refleksji nad językiem filmu (*resp.* ruchomych obrazów) konieczne będzie zatem rozszerzenie zakresu tego pojęcia o pewne niezbędne, to jest nieodłączne od jego funkcji semiotycznej, własności symboliczne. Dochodzimy w tym miejscu do ważnego rozróżnienia pomiędzy ekranem i kadrem.

Ekran jest przedmiotem percepcji – dosłowną empiryczną ramą widowiska *ad concretum*; kadr jest obiektem wyobrażonym – umowną ramą komunikatu *ad abstractum*. Ekran wyodrębnia przestrzeń projekcji; kadr – granice między tym, co ukazane bezpośrednio, a tym, co ukazane domyślnie. Granice ekranu należą do porządku widowiska; granice kadru – do porządku komunikatu. Z punktu widzenia ontologii przekazu kinematograficznego, poza ekranem nie ma już nic. Poza kadrem natomiast znajduje się bardzo wiele. Przestrzeń pozaekranowa jest nie-filmem, nie-widowiskiem, domeną realnej rzeczywistości. Przestrzeń pozakadrowa jest częścią komunikatu, elementem jego budowy, terenem eksploracji naszej wyobraźni. Nie sposób jej ująć wzrokowo i nie jest dostępna zmysłowi słuchu, ale istnieje domyślnie. Krawędzie ekranu, w granicach którego odbywa się proces projekcji, można zobaczyć; kadr i jego granice natomiast są zjawiskiem językowym – przedmiotem istniejącym w naszym wyobrażeniu. Ekran niczym bordiura obramowuje określoną przestrzeń projekcji; kadr wyznacza i dynamizuje przestrzeń semantyczną komunikatu podlegającą w nim nieustannym zmianom.

Wyobraźmy sobie, że na ekranie pojawi się jedynie pojedynczy znak, np. dźwięczący punkt. Wówczas cała reszta czasoprzestrzeni ekranowej, „pusta”, neutralna, nierozpoznawalna i na pozór całkiem nieznacząca, pełnić zacznie w stosunku do tego znaku funkcję audiowizualnego dopełnienia, mówiąc potocznie – tła. Widz, którego uwaga zaprzątnięta została wspomnianym znakiem, najprawdopodobniej w ogóle nie uświadomi sobie jej obecności, choć fakt ten odnotują w procesie audiowizualnej percepcji jego zmysł wzroku i słuchu. Niemniej, strefa ta pełnić będzie w przekazie określoną funkcję semantyczną. Po pierwsze dlatego, że stanowi pole, na którego całej powierzchni mamy do czynienia z „minus-znakiem”. Po drugie, ponieważ jest ona tłem, czyli zbiorem znaków wyznaczających i wypełniających w danym momencie całość ekranowej czasoprzestrzeni aż po granice kadru.

Z podobnym zjawiskiem mamy również do czynienia w przypadku elementów drugorzędnych, które dają się wprowadzić rozpoznać jako elementy przedstawiające, jednak widz – skoncentrowany na obiektach głównych, umownie nazywanych tu elementami pierwszego planu – nie poświęca pozostałej reszcie większej uwagi. I znów decyduje o tym wyuczony – zarówno wykształcony drogą naturalną, jak i kulturowo uwarunkowany – mechanizm percepcyjny, którego integralną częścią jest umiejętność strukturalizowania (a więc również i hierarchizacji) wizualnych i audiowizualnych przedstawień.

Z tego właśnie powodu znaczny ułamek każdego komunikatu kinematograficznego przebiega i „przemazuje się” przez ekran, nie skupiając na sobie zainteresowania odbiorcy. Jakby nie miało to zabrzmieć paradok-

salnie, niemałej części oglądanego przez siebie przekazu widz po prostu nie zauważa. I nie chodzi tu tylko o powszechnie znany fizjologom znaczny procent czasu, jaki zabiera patrzącemu powtarzająca się i niekontrolowana przez świadomość czynność mrugania. Po prostu, podczas projekcji ruchomych obrazów każdy z nas poświęca jednym obiektom na ekranie baczną uwagę, inne zaś pomija, choć znajdują się one przez pewien, krótszy lub dłuższy, czas w polu jego widzenia i słyszenia.

Mózg człowieka jest aparatem rejestrującym ruchome obrazy w sposób wybiórczy, co jest źródłem zarówno jego niezwyklej dokładności, jak i zauważalnego braku precyzji. Niedokładność naszych obserwacji bywa czasami zaskakująca. Dodatkowe straty powoduje pamięć – omylna, zawodna, płynna, zacierająca zarówno kontury całości, jak i wyrazistość szczegółu. W widowisku kinematograficznym dochodzi do tego jeszcze zmieniający się stan emocji widza. Obrazy ekranowe utrwalone w naszym mózgu nie są nigdy całkiem „bezinteresowne”. Ich pamięciowy zapis odzwierciedla każdorazowo naszą zdolność odczytania (audiowizualną kompetencję), ale też rozmaite osobiste fascynacje, sentymenty, uprzedzenia, fobie, szeroko pojęte „interwencje chwili bieżącej” i wiele innych aspektów odbioru, takich na przykład, jak głębokie zniekształcenia wywołane szokiem emocjonalnym. Zarówno wybór tego, co ważne, jak i pominięcia rzeczy uznanych za nieważne, są tu równie istotne.

Byłoby zatem poważnym błędem traktować wspomniane wcześniej strefy zróżnicowania występujące w przestrzeni kadru jako statyczne pola, z których pewne są *a priori* eksponowane, a inne nie. Jedne i drugie przez cały czas trwania ujęcia i sceny pozostają w stosunku do siebie w układzie wzajemnych powiązań i napięć. Kwestia umieszczenia ich w tym czy w innym miejscu kadru jest sprawą do pewnego stopnia umowną i nie tak istotną, jak się zwykle sądzi. Coś, czego obecności spodziewamy się w następnym ujęciu, zostanie dostrzeżone i wyłowione przez widza na ekranie niezależnie od miejsca, w którym się pojawi. Nasze oko i ucho dokonują bowiem łowów nie w jednym określonym miejscu kadru, lecz w obrębie całej ukazanej na ekranie czasoprzestrzeni. O tym, czy wyłowimy z niej oczekiwany obiekt, decyduje powiązany z tokiem ekranowej akcji, nastawiony na ów obiekt, refleks celowniczy odbiorcy. „Miejsca puste” i „miejsca ważności” spotykają się w przestrzeni kadru w każdej chwili, a relacje między nimi ustalają się na ekranie stale od nowa.

Tak wygląda to w przypadku klasycznej narracji filmowej<sup>1</sup>. W narracjach nowszego typu pojawia się jednak charakterystyczne novum w postaci niezwykle częstych w przypadku poetyki obrazów cyfrowych opera-

<sup>1</sup> Zob. rozprawy Noëla Burcha, Barry’ego Salta, André Gaudreault, Thomasa Elsaessera i Toma Gunninga zawarte w tomie zbiorowym *Early cinema: Space – frame – narrative*, ed. by Th. Elsaesser, London 1990.



cji z tak zwaną multiekranowością. Stanowi ona rodzaj – rozmaicie wykorzystywanej w procesie przekazu – atrakcji nastawionej za każdym razem na eksponowanie wielości punktów widzenia. Obrazy multiekranowe niewątpliwie utekstowiły przekaz, czyniąc go bardziej umownym niż kiedykolwiek dotąd. Zmieniła się też logika konstrukcji ruchomych obrazów, ich „zasada montażowa”. Dominującą pozycję zyskuje idea „szybkiego medium”. W przekazach cyfrowych linearyzm przekazu jest zaledwie tolerowany, obowiązuje zasada „wszystko naraz”. To, co niegdyś realizowane było w formie montażowego następstwa, dzisiaj z reguły istnieje na ekranie równocześnie. Symultanicznie dostępna, montażowa wielość punktów widzenia staje się właściwością przekazu i percepcji w podzielonej przestrzeni pola naszej ekranowej obserwacji i w tym samym momencie. Dodajmy jednak – na ekranie jako pewnej zsyntetyzowanej całości, a nie na ekranach, ile by ich było.

To, co potocznie przyjęto nazywać multiekranowością, jest więc w praktyce multikadrowością. Mniejsze „ekrany” wyodrębnione, wydzielone w ramie przedstawienia są bowiem *de facto* kadrami, w których zawarto serię obrazów ukazanych z różnych punktów widzenia. Ten rodzaj konstrukcji przekazu znali i potrafili doskonale wykorzystać już twórcy kina niemego, by przywołać tylko jeden, ale za to słynny przykład *Napoleona* (1927) Abła Gance’a. We współczesnych przekazach cyfrowych jako historia kina najbardziej zdumiewa mnie jednak co innego, mianowicie fakt, iż – jak pokazała to przed laty w swoim studium Małgorzata Hendrykowska<sup>2</sup> – ten sposób konstruowania przekazu zakotwiczony jest swą tradycją w XIX-wiecznych narracjach obrazkowych charakterystycznych na przykład dla ilustracji prasowej itp.

Uważna analiza tych zjawisk prowadzi do wniosku, iż – na przekór kultowi nowości i panującemu dzisiaj w refleksji nad mediami elektronicznymi przekonaniu o początku nowej ery – w swoich rozmaitych odkryciach i fascynacjach współczesna ikonosfera i audiosfera okazuje się bardziej zanurzona w przeszłości, niż potrafimy to historycznie ocenić. Wiele z aktualnie eksploatowanych operacji semiotycznych, polegających na montażowej grze z kadrem, ekranem i znaczącą konstrukcją wieloobrazową, ma swoje korzenie w systemie kultury przedstawieniowej wypracowanym i z powodzeniem stosowanym przed z górą stu laty. Dotyczy to zwłaszcza znakowej (*resp.* symbolicznej) funkcji kadru jako ramy modalnej<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> M. Hendrykowska, *Śladami tamtych cieni. Film w kulturze polskiej przełomu stuleci 1895-1914*, Poznań 1993 (zwłaszcza rozdziały: *Film w kulturze ikonicznej przełomu stuleci* i *Kino tworzy obraz świata*, s. 52-69 i 70-88).

<sup>3</sup> Na temat pojęcia „ramy obrazu artystycznego” zob. B. Uspienski, *Strukturalna wspólnota różnych rodzajów sztuk (na przykładzie malarstwa i literatury)*, przeł. Z. Zaron, w antologii: *Semiotyka kultury*, red. E. Janus i M. R. Mayenowa, Warszawa 1975, s. 210-242.

Kadr dzieli każdą ukazaną przestrzeń na to, co widoczne wewnątrz, i to, co domyślne na zewnątrz. Jedno i drugie funkcjonuje jako układ znaczący łącznie, stanowiąc w wyobraźni widza integralną całość. Pierwszą z tych przestrzeni nazywa się wewnątrzkadrową, druga nosi nazwę przestrzeni poza kadrem. Przestrzeń wewnątrzkadrowa zawiera elementy *in praesentiam*; przestrzeń pozakadrowa – elementy *in absentiam*. Przestrzeń wewnątrzkadrowa, inaczej przestrzeń ekranowa – dana jako zjawisko fizyczne dostępne w procesie percepcji zmysłowej, przestrzeń obrazu kinematograficznego rozpięta jest każdorazowo na trzech osiach: wertykalnej, horyzontalnej i diagonalnej. W przypadku filmu przestrzennego, holograficznego itp. dołącza do tego również aspekt głębi, zwany trzecim wymiarem. Podobne zjawisko dotyczy obrazów dźwiękowych.

Kadr istnieje symbolicznie, co sprawia między innymi, że we współczesnym widowisku filmowym dźwięk dochodzi do widza nie jak dawniej tylko na wprost od ekranu, lecz również zza jego pleców, z tyłu, z góry, z dołu, z boku, zewsząd ogarniając go swym działaniem.

Za sprawą tej iluzji rzeczywistości (dźwięk spoza nas wydaje się pochodzić z quasi-realnego świata będącego wytworem naszej wyobraźni) widać, a raczej słysząc, że audiowizualna czasoprzestrzeń ustanowiona w danym komunikacie zależy od jego ramy. Obramowanie „coś” przedstawia. Wyznacza granice tekstu. Kadr nie tylko jednak odgranicza iluzyjną, znakową przestrzeń tekstu od pozatekstowej przestrzeni realnego świata, lecz w tym samym momencie wydziela także i ustanawia własne uniwersum, w którego granicach może zostać zawarty dowolnie rozległy wszechświat. Rama kadru tworzy w procesie odbioru ekran symboliczny, jest granicą z istoty swej abstrakcyjną jako granica tekstu kinematograficznego.

W świetle przedstawianej tu koncepcji kadru jako ekranu symbolicznego, przestrzeń poza kadrem, inaczej przestrzeń zewnątrzkadrowa, to imaginacyjna przestrzeń wizualna bądź audiowizualna, zewnętrzna wobec pola widzenia dostępnego percepcji odbiorcy i usemantyzowana w ramach świata przedstawionego. W pionierskim okresie rozwoju kinematografii pojawienie się postaci na ekranie oznaczało istnienie, zaś wyjście poza kadr było krokiem w niebyt. Przestrzeń pozakadrowa stanowiła wówczas jeszcze strefę nieznaczącą. Liczyło się jedynie to, co naocznie ukazane.

Triki Mélièsa, zwłaszcza zaś pojawianie się i znikanie, rozpatrywane z dzisiejszej perspektywy odkrywają i uświadamiają nam początki konwencji opartej na grze między widzialnym a niewidzialnym. Przestrzeń po obu stronach kadru zostaje oznakowana, okazując się od tamtego momentu przedmiotem gry komunikacyjnej. Historycy kina wczesnoniemieckiego wiedzą, iż znaczące wykorzystanie przestrzeni poza kadrem, z którym

powszechnie mamy dzisiaj do czynienia, jest zabiegiem narracyjnym znanym od dawna, odkrytym już w epoce kina wczesnoniemego, z powodzeniem wykorzystywanym np. w filmie Roberta W. Paula *A Chess Dispute* (1903).

Wywołałem bardzo odległe w czasie przykłady filmów Mélièsa i Paula sięgające początków XX stulecia, ale w rozważaniach tych zamierzam sięgnąć w przeszłość jeszcze dalej – aż do XIX-wiecznych panoram malarzkich. Uważam bowiem, że aby właściwie rozpoznać charakter zjawiska „ekrany w kulturze XX wieku”, trzeba ująć je w szerszej ramie, która spina w jedną całość doświadczenia kultury widowiskowej i komunikacji z jednej strony wieku XIX, z drugiej zaś – wieku XXI. Kierunek rozwoju, z jakim mamy obecnie do czynienia, jest bowiem od stu parudziesięciu lat ten sam.

Chodziło wówczas, to znaczy w dobie panoram, cyrków oraz *magic shows*, i nadal chodzi o to samo, mianowicie o uzyskanie wrażenia (a ściślej mówiąc możliwie pełnej iluzji) totalnej realności w odbiorze danego przekazu. Kino totalne jest ideą starą, liczącą sobie przeszło stulecie, ale i ono nie powstało *ex nihilo*. Przejęło tylko i zaadaptowało dla własnych potrzeb XIX-wieczną tradycję widowiska totalnego. Dzisiaj o podobną stawkę toczy własną grę coraz bardziej zaawansowana cyfrowa technologia wytwarzania ruchomych obrazów. Z biegiem lat zmieniają się środki; idea pozostaje jednak wciąż ta sama. Jak sprawić, by odbiorca (uczestnik, widz, spektator) uwierzył, że to, w czym uczestniczy, dzieje się realnie, innymi słowy rozgrywa się w jego obecności naprawdę?

Barierą na tej drodze nieoczekiwanie stał się dotąd główny sojusznik – ekran. *Wjazd pociągu na stację w La Ciotat* (1895) przerażał niegdyś widzów doskonałą iluzją realności przedstawienia. Čwierć wieku później widzowie mdleli w kinie z wrażenia, oglądając Harolda Lloyd'a jako człowieka-muchę w *Jeszcze wyżej* (1923). Dźwięk nadał obrazowi filmowemu nowy wymiar, czyniąc go bardziej niż dotąd realnym, a mniej umownym<sup>4</sup>. To samo działo się z filmem barwnym, panoramicznym, trójwymiarowym, przekazem elektronicznym, wreszcie technologią cyfrową, której ukoronowaniem w sensie doskonałości przedstawienia pozostaje jak dotąd HDTV.

Jest rzeczą znamioną, że ostatnia z wymienionych technologii, to znaczy technologia cyfrowa – swoją sztuczną, znakową umowność usiłuje na różne sposoby przekroczyć i zlikwidować. W dążeniu tym sugeruje

<sup>4</sup> Por. rozważania Andrzeja Gwoźdźcia dotyczące „filmu w poszukiwaniu mediów” i „kina jako elementu intermedialnej historiografii” w kontekście lat 1925-1935, zawarte w tomie: *Kino ma 100 lat. Dekada po dekadzie*, red. E. Ostrowska i J. Rek, Łódź 1998, s. 70-84.



użytkownikowi, że ma on do czynienia z niezależną od realnie istniejącej, pełnowymiarową rzeczywistością alternatywną: swego rodzaju digitalowym hiperświatem, samoistnym uniwersum – bądź ultrarzeczywistością, po której można podróżować zarówno w czasie, jak w przestrzeni, nie czując przy tym żadnych fizycznych ograniczeń.

Nowa rewolucyjna jakość, o której chętnie rozprawiają ideolodzy multimediiów, okazuje się jednak tylko kolejną fazą ewolucyjnego rozwoju kinematografii, który trwa już ponad stulecie. Rozwój ten znajdował swój (fascynujący do dzisiaj) wyraz jeszcze w XIX wieku, w epoce Cinéoramy – najstarszego systemu poli wizyjnej rejestracji i projekcji obrazów kinematograficznych, wynalezionej przed z górą stu laty przez Raoula Gromoin-Sansona i zaprezentowanego publicznie podczas Wystawy Światowej w Paryżu w roku 1900.

Należy również pamiętać, że integralnym elementem każdej przestrzeni pozakadrowej współtworzącej plan wizualny w przypadku filmu dźwiękowego jest również plan audialny. W planie tym mogą występować dwa podstawowe warianty użycia dźwięku zza kadru: dźwięk usytuowany w przestrzeni opowiadania, czyli w świecie przedstawionym (np. monolog wewnętrzny bohatera wypowiedzany zza kadru) oraz dźwięk usytuowany w przestrzeni wypowiedzi (w planie narracji), czyli poza światem przedstawionym (np. komentarz wypowiedzany zza kadru).

Dochodzi do tego coś jeszcze. Tym czymś jest nie podnoszona zazwyczaj przez badaczy języka filmu kwestia redundancji filmowego przekazu. Bombardowanie znakami, typowe w przypadku poetyki atrakcji, unieważnia widza. Wywołuje w jego świadomości lawinę, która niszczy informację. Przekaz kinematograficzny o wielkim stopniu semantycznej gęstości, składający się z samych pierwszorzędnie ważnych znaków, paradoksalnie, wbrew intencjom swego nadawcy straciłby bardzo wiele ze swego potencjalnie założonego znaczenia. Właśnie z powodu swej nadmiernej gęstości przypominałby semantyczny zgietk, w którym jeden ważny znak zagłusza drugi, sam będąc zagłuszonym i unieważnianym przez następny. Artystyka każdego bez wyjątku przekazu kinematograficznego rządzi się bowiem własną logiką ekonomii i funkcjonalności. Ogólne zasady tej logiki, a także rozmaite praktyczne skutki, jakie pociąga ona za sobą, od dawna bada i stara się możliwie najbardziej precyzyjnie określić teoria komunikacji.

Nie ma żadnego powodu, by język ruchomych obrazów rozpatrywany pod tym względem traktować inaczej niż pozostałe systemy językowe, skoro w codziennej praktyce komunikacyjnej „zachowuje się” on tak samo jak one. Pozostaje jeszcze do rozpatrzenia kwestia związku łączącego system języka filmu z różnymi środkami i odmianami komunikacji

w dziedzinie kinematografii. Ogólnie rzecz ujmując, środek przekazu (*medium*) nie należy do systemu języka (*langue*), ale pozostaje z nim w stałym związku. Zupełnie tak samo ma się rzecz z ekranem i kadrem.

Każdy ruchomy obraz, rozumiany jako przedstawienie kinematograficzne, zawiera się w określonych granicach czasoprzestrzennej ramy. Ma swój początek i koniec. Strumień ruchomych obrazów świetlnych staje się strumieniem informacji. Wartość przekazanej informacji bywa bardzo różna. Nieustanna wynalazczość, z jaką mamy do czynienia w zakresie cyfrowej technologii mediów audiowizualnych, potencjalnie odgrywa nader ważną rolę katalizatora rozwoju języka kinematograficznego, otwierając coraz to nowe pola językowej eksploracji. Realnie jednak tak się nie dzieje. W codziennej praktyce komunikowania dnia dzisiejszego nie sposób nie dostrzec inwazji form zsimplifikowanych i zaniku kunsztu posługiwania się językiem kinematograficznym. Zamiłowanie do szablonów i matryc stało się estetyką obowiązującą, spychając na margines inwencję i oryginalność przekazu. Sztuka ruchomego obrazu została zastąpiona przez pusty efekt wszechogarniającej totalnej poli wizji, w którym zbędna staje się wrażliwość nadawcy i odbiorcy, a audiowizualny szum i bełkot wypiera i unicestwia głębszy sens. Dopóki ta tendencja nie ulegnie odwróceniu, cyfrowe imperium – mimo całej swej technologicznej potęgi – będzie kolosem na glinianych nogach.

Od najdawniejszych początków kino starało się operować przekazem totalnym – to znaczy takim, który możliwie najbardziej intensywnie angażuje widza w proces ekranowej projekcji. Niegdyś, na samym początku wieku, w dobie kina wczesnoniemego, były to panoramiczne jazdy z kamerą po mieście i słynne Hale's Tours<sup>5</sup>. Potem między innymi: film dźwiękowy („dźwięczący ekran”), film barwny, Technicolor, Vitarama (1939), Cinerama (1952) i najróżniejsze inne systemy projekcji szerokoekranowej, a w dobie współczesnej: dźwięk stereofoniczny, holografia, telewizja wysokiej rozdzielczości, IMAX, cyfrowa rzeczywistość wirtualna itp.

Nie ulega jakiegokolwiek wątpliwości, że ekran najpierw kinowy, następnie telewizyjny, potem ekran komputera itd., w jego co rusz zmieniających się postaciach, odgrywał i nadal odgrywa w tym procesie pierwszorzędnie ważną rolę. Żadna jednak z tych technologicznych innowacji – samym swoim pojawieniem się – nie wniosła niczego do systemu języka filmu. Stanowiła natomiast istotny krok naprzód w dotychczasowej praktyce komunikacyjnej w kinematografii przez to, że otwierała nowe pole twórczego manewru, wpływając tą drogą na ewolucję języka ruchomych obrazów.

<sup>5</sup> Ch. Musser, *The Travel Genre in 1903-1904. Moving Towards Fictional Narrative*. W tomie zbiorowym: *Early cinema: Space – frame – narrative*, s. 123-132.

Zarówno obietnica „nowego świata” cyfrowych symulaków i związany z nią projekt „społeczeństwa informatycznego”, jak i powszechna obecność ekranów w życiu współczesnego człowieka sprawia, że komentarza domaga się także nasz stosunek do najnowszych technologii przekazu. Nie tylko we współczesnej refleksji nad mediami, ale przede wszystkim w codziennej praktyce ich użytkowania szczególnie potrzebny dzisiaj jest nie ulegający presji reklamowych kampanii producentów i emitentów zdroworozsądkowy krytycyzm użytkowników. Właśnie owo sceptyczne podejście pozwala bowiem uniknąć niebezpieczeństwa rozmaitych pułapek i złudzeń, jakie niesie z sobą miraż technologicznego postępu komunikacji medialnej, wpisany obecnie w świadomość milionów ludzi. Przypomina to poniekąd sytuację sprzed stu lat, kiedy w roli idola cywilizacyjnego postępu występowało kino konstruujące w ówczesnej kulturze nowy obraz świata. Z tą różnicą, że kino, choć zawładnęło na pewien czas masową wyobraźnią, z własnej inicjatywy nigdy nie forsowało projektów stworzenia nowego świata.

To, co najważniejsze w kwestii znaczenia ekranów w kulturze XX wieku, rozgrywa się nie w sferze technologii, lecz o wiele głębiej: w procesie ewolucji związków między rzeczywistością a językiem, który o niej powiadamia. Język filmu (*resp.* język ruchomych obrazów) oraz środek przekazu, czyli medium, współlistnieją z sobą i jednocześnie ścierają się nieustannie, tworząc układ dialektycznych napięć. Terenem starcia między nimi jest w praktyce każdy komunikat złożony z ruchomych obrazów. Z jednej strony, wszelka tradycyjnie stosowana technologia okazuje się „za małą”, w tym sensie, że ogranicza system języka filmu jako repertuar potencjalnych środków wizualnego i audiowizualnego wyrazu (stąd cierpienia wszystkich filmowców świata szarpiących nerwy w ciągłych potyczkach i zmaganiach z opornym tworzywem). Z drugiej – frapujący wysiłek technologiczny, z jakim mamy do czynienia w różnych dziedzinach kinematografii, otwiera coraz to nowe, niedostępne i nieosiągalne wcześniej możliwości posługiwania się językiem ruchomych obrazów, poszerzając za każdym razem zakres ich kinematograficznej ekspresji. Ekran, w jego co rusz zmieniających się parametrach i postaciach, odgrywał i nadal odgrywa w tym procesie ważną rolę.

Kilka skromnych uwag na marginesie dostrzegalnych dzisiaj przemian kultury audiowizualnego obrazu, jakie zawiera ten esej, wynika z głębokiego przekonania ich autora, że nie wolno – ani w praktyce komunikacyjnej, ani tym bardziej w refleksji naukowej – zacierać granicy, jaka oddziela wytworzony, zapisany i transmitowany w dowolnym systemie przekazu fantomatyczny komunikat ekranowy od realnej rzeczywistości. Podobnie jak nie należy utożsamiać rozwijającej się niebywale dynamicz-

nie na naszych oczach, ciągle doskonalonej technologii mediów elektronicznych i cyfrowych z samym językiem ruchomych obrazów. Nawet jeśli współcześnie pomieszanie takie staje się udziałem bardzo wielu użytkowników oraz badaczy nowych mediów. Granica, o której tu mowa, wiąże się ściśle z pojęciem ekranu i w tym sensie pełniące rolę *pars pro toto* hasło wywoławcze, jakim jest zagadnienie ekranów w kulturze XX wieku, stanowi pierwszorzędnie ważny klucz do zrozumienia istoty rozwoju współczesnej ikonosfery oraz audiosfery.